

# EMIL

# RÄUMT AUF!

Ein lustig - listiges Familien - Umweltspiel

von **JANOSCH**



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

# EMIL RÄUMT AUF!

Ein Ravensburger Spiel Nr. 012404

Spielillustration: Janosch

Spielkonzept: Bertram Kaes

Layout: Walter Emmrich

Foto: Becker Studios

© Janosch by Diogenes Verlag AG, Zürich, 1991

## Spielinhalt:

1 Spielplan mit Drehpfeil



*Liebe kleine, liebe große Spieler,*

*wir müssen unsere Umwelt schützen, wenn wir den Menschen, die nach uns leben werden, eine gesunde Welt hinterlassen wollen. Eine Welt, in der es eine Lust ist zu leben.*

*Viele Leute reden über Umweltschutz, aber nur wenige tun etwas dafür, obwohl es für viele Probleme schon gute, praktische Lösungen gibt. So wissen wir zum Beispiel ganz genau, wie wir mit der Riesenmenge Müll fertig werden können, die wir erzeugen, jeder Mensch in unserem Land macht jährlich etwa 400 Kilogramm Müll! Mit diesem Abfallgebirge könnte man einen Güterzug füllen, der von Berlin bis in die Mitte Afrikas reicht.*

*An so einer Menge kann man merken, daß es uns gut geht. Denn lebten wir in Not, hätten wir kaum etwas zum Wegwerfen.*

*Längst nicht aller Müll ist aber wirklich Wegwerfmüll. Sehr vieles aus unseren Abfalleimern läßt sich wiederverwenden. Mancher Müll läßt sich auch ganz vermeiden.*

*Nur anfangen müssen wir damit, z.B. mit diesem Spiel. Es gibt uns Tips und Ideen dafür, was wir tun können, um die Abfallmenge in unseren Tonnen kleinzuhalten. Es geht Kleine und Große an und macht noch dazu Spaß! Und vielleicht bewirkt es, daß unser Abfalleimer nicht schon nach einer Woche überquillt, sondern erst nach zweien oder dreien. Schön wär's! Die Umwelt würde sich freuen. Sie läßt herzlich grüßen!*

*Gudrun Pausewang*

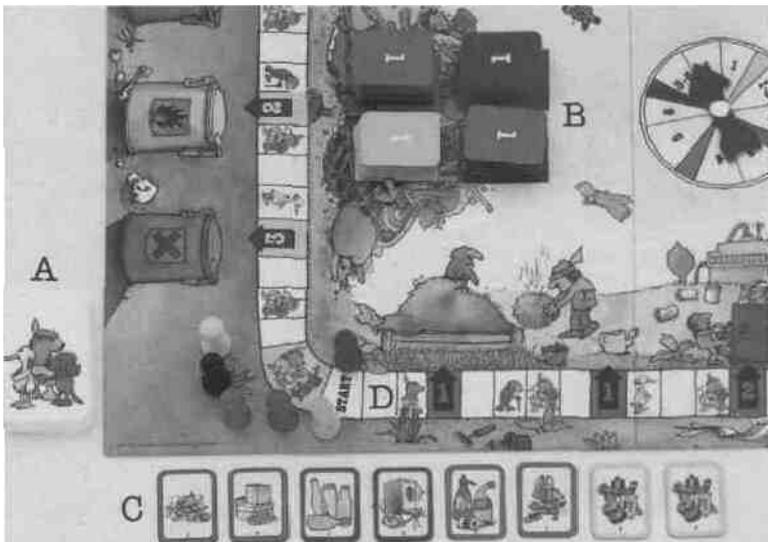
## Ziel des Spiels

Wer zuerst seinen Müll sinnvoll „entsorgt“ hat, ist Spielsieger oder Spielsiegerin.

## Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel werden die Müllkarten und Ereigniskarten aus den Stanztafeln gedrückt. (Der Kartonabfall kommt zum Altpapier.)

Die Ereigniskarten werden gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben an den Spielfeldrand gelegt, A.



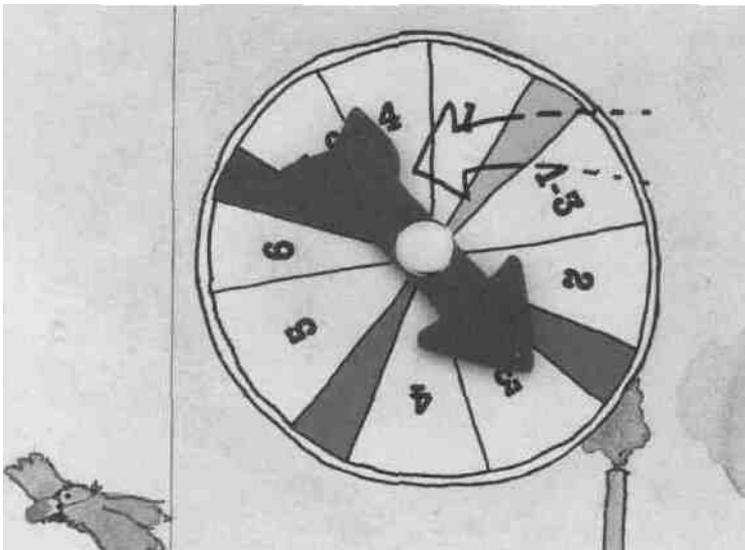
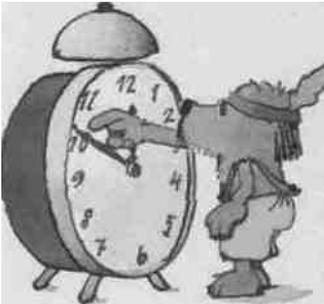
Die Müllkarten werden nach Farben sortiert und stapelweise mit der Rückseite nach oben auf die Farbfelder der Müllkippe auf den Spielplan gelegt, B.

Jeder Spieler nimmt von jedem Stapel (Farbe) je 2 Karten und legt sie offen vor sich aus. Jeder Spieler hat dann 8 Müllkarten, C.

Jetzt wählt jeder Spieler seine Spielfigur aus und stellt sie auf oder neben das Startfeld, D.

## Spielregel

Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Wermag, der soll beginnen. Drehpfeil anstoßen. Bleibt er auf einem Zahlenfeld stehen, so zieht der Spieler mit seiner Figur die angezeigte Felderzahl. Grundsätzlich gilt: Die gedrehten Zahlen müssen voll gezogen werden. Vor und zurück in einem Zug ist nicht erlaubt. Nur bei den Zahlenfeldern 1-5 und 3-6 kann der Spieler wählen, ob er 1, 2 oder 5 bzw. 3, 4, 5 oder 6 Felder zieht.

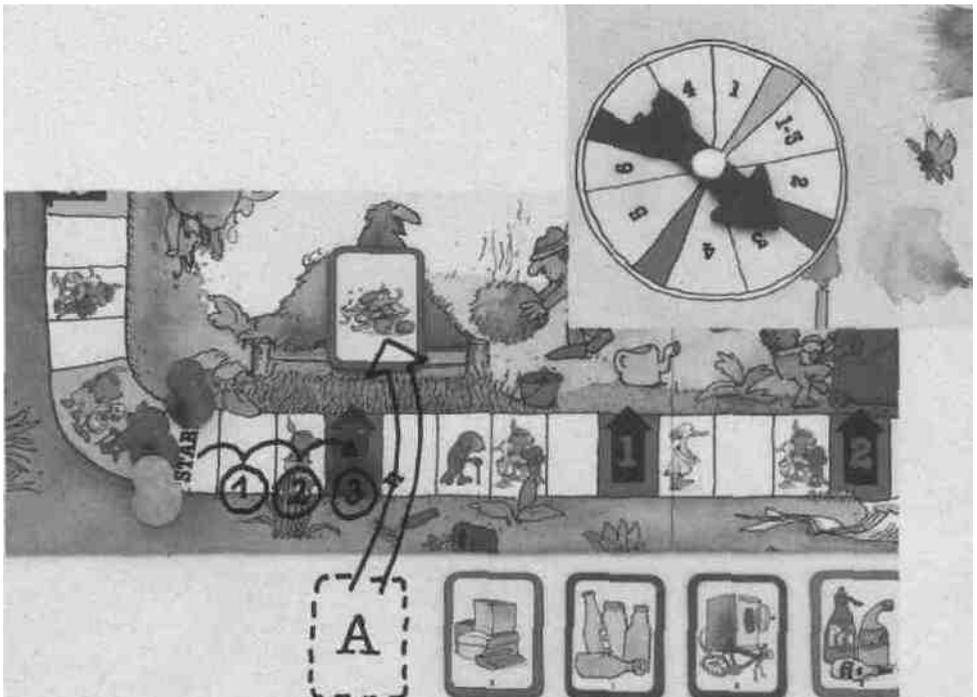


Bleibt der Drehfeil auf einem Farbfeld stehen, so darf eine Müllkarte derselben Farbe abgelegt werden.

Zieht ein Spieler auf ein weißes Feld ohne Hinweissymbol, so geschieht nichts, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

### **Ablegen der Müllkarten**

Zieht ein Spieler mit seiner Figur auf ein Farbfeld, so darf er eine seiner Müllkarten derselben Farbe und Zahl auf das Entsorgungsfeld neben dem Weg ablegen, A.





## Die Gans

Kommt ein Spieler auf das Gans-Feld, so darf er nochmals drehen und ziehen. Er hat zusätzlich die Wahl, ob er vorwärts oder rückwärts ziehen will. Zeigt der Drehfeil bei diesem zusätzlichen Zug auf ein Farbfeld, so darf er eine seiner farbgleichen Müllkarten ablegen. Er hat dabei die freie Wahl, welche Zahl er ablegen will.



## Der Bär

Kommt man auf das Bär-Feld, so darf man auch noch einmal drehen und ziehen, aber nur vorwärts. Zeigt der Pfeil auf ein Farbfeld, so darf auch hier die farbgleiche Müllkarte abgelegt werden, bei freier Wahl der Zahl.



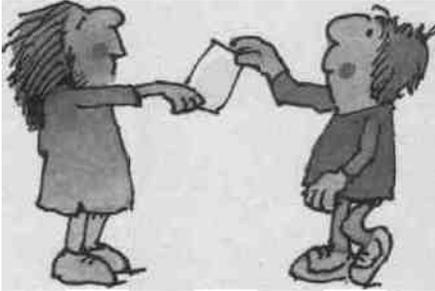
## Der Hund

Rudi von Lieberbaum erschnüffelt Müll dort, wo keiner sein darf. Wer auf dieses Feld kommt, muß eine Müllkarte von einem der Müllstapel auf dem Spielplan aufnehmen.



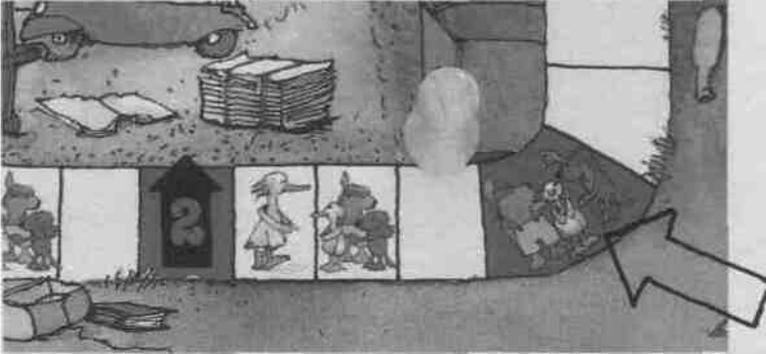
## Das Ereignisfeld

Zieht ein Spieler auf ein Ereignisfeld, so nimmt er die oberste Ereigniskarte, liest den Text laut vor und befolgt die Anweisungen. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgelegt. Ausnahme: Wird die Deponie geschlossen, bleibt die Karte erst 2 Runden auf der Deponie liegen. Danach wird sie unter den Stapel zurückgeschoben.



## Spielertreffen

Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem schon eine Figur steht, so darf er diesem Spieler eine seiner Müllkarten schenken. »Bitte nimm meinen Müll mit, wenn Du schon auf dem Weg bist«. Stehen schon mehrere Spieler auf dem Feld, so wählt sich der neu hinzukommende Spieler einen aus, dem er eine Müllkarte schenken wird. Findet ein solches Treffen auf einem Feld mit einem Hinweissymbol (Ereignisfeld, Bär, Gans, Hund, Farbfeld oder Eckfeld) statt, so hat der Spieler die Wahl, ob er den Hinweis ausführt oder ob er lieber einen Mitspieler ärgern will.



## **Eckfelder**

Wer auf eines der Eckfelder zieht, darf eine seiner farbgleichen Müllkarten ablegen, egal ob Nr. 1 oder S.

## **Spielende**

Hat ein Spieler alle seine Müllkarten (die 8 Stück vom Start und die eventuell während des Spiels dazugekommenen) abgelegt, so ist er der Spielsieger. Die anderen Spieler können noch um den 2. und 5. Platz spielen.

Unter Umständen muß ein Spieler den Weg über den Start mehrmals zurücklegen, bis er alle seine Müllkarten ablegen kann.

